JALECO

SHVC-ED

取扱説明書

SUPER Famicom
CENSED BY NINTENDO

SUPER E.D.F.

EARTH DEFENSE FORCE ™

スーパーファミコン®

このたびはジャレコ・スーパーファミコン用カセット「SUPER E.D.F.」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「SUPER E.D.F.」を楽しくプレイしていただく為、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

SUPER E.D.F.

EARTH DEFENSE FORCE ™

もくじ

ストーリー……2

操作方法……4

ゲーム説明……6

CONFIGモード……8

画面構成……9

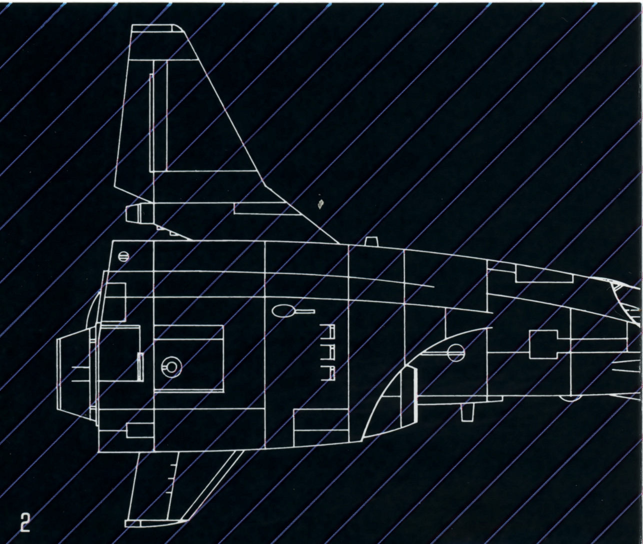
レベルアップ……10

ゲームオーバー……12

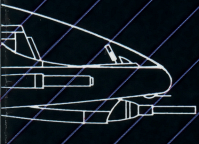
ステージ構成……13

ストーリー

20**年、遂に国家や人種の壁を越えた地球統合が実現しようとしていた。地球統合を目前に控えて全世界が沸き立つ中、世界各国の代表はアメリカ、ワシントンに集い統合条約締結のための最終会合を開催していた。
その会合の最中、自らを「アギーマ帝国」と名乗る謎の組織から、一つの声明文が届けられた。その声明は24時間後に全世界の原子力発電所に衛星機動上からビーム攻撃を実行するという地球壊滅計画を予告するものであった。会合はアギーマ帝国の壊滅計画を迎え撃つための対策本部へと切り換えられた…。
時を同じくして、地球統合軍準備部隊は主力戦闘兵器となる特殊機動戦闘機XA-1の開発を完了させていた。
オービットブースターの使用によって大気圏突破をも可能にし、最新鋭の非接触型攻撃オプションを装備したXA-1の戦闘力の高さに着目した対策本部は地球防衛軍(EARTH DEFENSE



FORCE）としてXA-1の出動を要請した。
XA-1による敵基地の破壊作戦が練られる中、アギーマ帝国は衛星攻撃を待たずして飛行型機動兵器による総攻撃を開始。XA-1は地球に迫る最大の危機を回避すべく緊急発進した！



SUPER
E.D.F.
EARTH DEFENSE FORCE
TM

操作方法

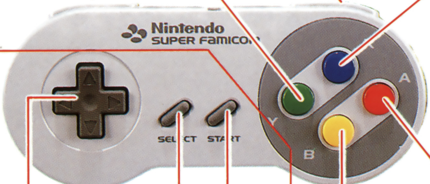
コントロールパッド各部の名称と使い方

Lボタン
未使用。

Rボタン
未使用。

Yボタン
未使用。

Xボタン
自機のスピードチェンジに使用。



✚ボタン
自機の移動。

Bボタン
ショット。

スタートボタン
ゲームスタートに使用。

Aボタン
オプションのフォーメーションチェンジに使用。

セレクトボタン
STARTとCONFIGの切り換えに使用。

以上のボタン設定はCONFIGモード未設定時のものです。A、B、X、Y、L、Rの各ボタンの役割はCONFIGモードのCONTROL CONFIGURATION（操作ボタン設定）で変更ができます。（P.5を参照してください。）

※このゲームは一人用です。

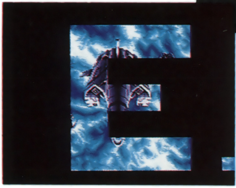
CONTROL CONFIGURATION

	ショット	フォーメーション	スピード
1	B	A	X
2	Y	B	R
3	Y	L	R
4	R	Y	B
5	R	Y	X
6	Y	R	B

ゲーム説明

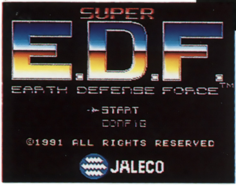
ゲームスタート方法と遊び方

電源を入れると…



カセットをセットして電源を入れるとデモ画面が始まります。
デモ画面はスタートボタンでスキップすることができます。

ゲーム開始



スタートボタンを押すと、ゲームが始まります。
(CONFIGモードについての説明はP.8参照してください。)

武器の選択

ゲームが始まると、まず武器選択画面になります。武器は全部で8種類ありここで選択した武器はステージクリアまで変更できません。
武器選択画面が出たら✚ボタンで武器を選び、A、B、X、Yのいずれかのボタンを押すと決定し、ゲームがスタートします。
武器選択画面右上にはそれぞれの武器の特長が最も効果の高いものから順にABCのランクで表されます。

SHOT SPEED…………ショットが放たれる速さです。
SHOT POWER…………武器の攻撃力です。
RAPID SHOT…………連射の速さです。

VULCAN
バルカン

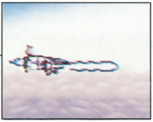
幅の広いショット

発射速度…A　攻撃力…C　連射速度…B

LASER
レーザー

敵を貫通する

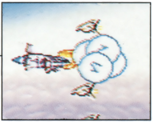
発射速度…B　攻撃力…B　連射速度…C



ATOMIC
アトミック

爆発に敵をまき込む

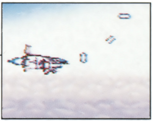
発射速度…B　攻撃力…A　連射速度…C



HOMING
ホーミング

敵を追跡する

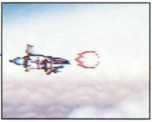
発射速度…B　攻撃力…C　連射速度…A



EXPLODE
エクスプロード

敵に当たって散弾になる

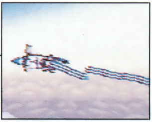
発射速度…A　攻撃力…B　連射速度…C



S. LASER
サーチ・レーザー

オプションが敵に向かってレーザーを撃つ

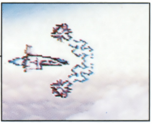
発射速度…C　攻撃力…A　連射速度…A



PHOTON
フォトン

エネルギーを貯めて撃つ

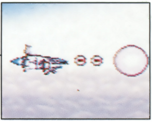
発射速度…A　攻撃力…A　連射速度…C



GRENADE
グレネード

一定時間をおいて爆発する機雷弾を撃つ

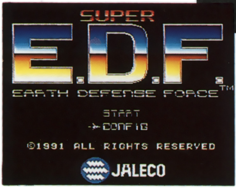
発射速度…C　攻撃力…A　連射速度…C



CONFIGモード

CONFIGモード設定の仕方と設定内容

CONFIGモード選択



タイトル画面時にCONFIGを✚ボタンの上下またはセレクトボタンで選択してスタートボタンを押します。

CONFIGモード画面

CONFIGモードではゲームの難易度、自機のシールド数、操作ボタンの設定、またサウンドモードではゲーム音楽が聴けます。

GAME LEVEL：難易度設定
難易度がEASY、NORMAL、HARDと切り替わります。

SHIELD STOCK：シールド数
自機を守るシールド数を3～5の範囲で変更できます。

CONTROL CONFIGURATION：操作ボタン設定
操作ボタン設定をあらかじめ用意された6タイプの組み合わせから選択できます。（組み合わせはP.5を参照してください。）

以上の設定は、✚ボタンの上下で各項目を選択した後、A、B、X、Yのいずれかのボタンで変更してください。

SOUND MODE：サウンドモード
A、X、Yボタンで選曲し、Bボタンを押すと曲が始まります。
CONFIGモードを抜けるにはEXITを選択しA、B、X、Yのいずれかのボタンを押してください。

画面構成

ゲーム中に登場するキャラクターと各メーター類について

自機…………………プレイヤーが操作するXA-1です。

オプション…………自機につくオプションです。
自機とともに攻撃し、敵の通常弾を吸収する能力を持っています。

敵キャラ……………敵となるアギーマ帝国のキャラクターです。

シールドメーター…自機を守るシールドのメーターです。
ダメージを受けるごとに減っていき、無くなるとゲームオーバーです。

スピードメーター…自機の移動スピードを表します。
3段階に切り換えることができます。

レベルメーター……自機のレベルを表します。
点数を獲得するごとにゲージが増え、一杯になった時点でレベルアップします。

レベルアップ

自機のレベルアップについて

このゲームの最大の特長は経験値型レベルアップシステムです。敵を破壊して得た点数に併せ自機のレベルが上がっていきます。

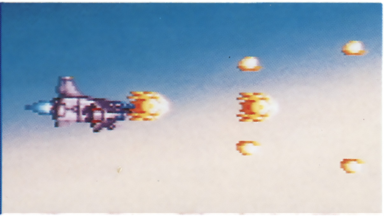
LEVEL 1…0〜130,000点
LEVEL 2…130,000〜380,000点
LEVEL 3…380,000〜770,000点
LEVEL 4…770,000〜1,280,000点
LEVEL 5…1,280,000点以上

LEVEL 5の状態でメーターがフルになるとシールドが増えます。

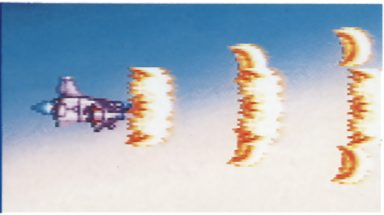
攻撃レベルアップ

獲得した点数に併せて、攻撃力がレベル1からレベル5まで5段階にパワーアップしていきます。

LEVEL 1

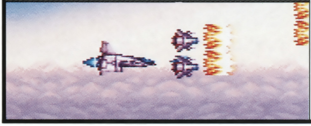


LEVEL 5



オプションフォーメーション

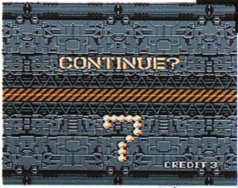
獲得した点数に併せてレベルが上がり、レベルによってオプションのフォメーション形態が増えていきます。
オプションの形態は全部で4種類あり、形態によって攻撃力も変わってきます。

フォーメーション ＼ レベル	1	2	3	4	5
UNION ユニオン 自機と合体して強力な攻撃をする。 	●	●	●	●	●
ROLLING ロール 自機の周りで回転する。 	●	●	●	●	●
SHADOW シャドー 自機の動きにあわせてついてくる。 			●	●	●
HOMING ホーミング 敵をサーチして飛んでいく。 					●

ゲームオーバー

コンティニューとネームエントリーについて

コンティニュー



敵の攻撃を受けて自機のシールド(通常は3つ)が無くなるとゲームオーバーとなりコンティニュー画面に切り替わります。
そのままゲームを続けたい場合は画面のカウントが0になる前にA、B、X、Yのいずれかのボタンを押してください。
コンティニューは、その面の最初からそのままのレベルの状態でゲームを続けることができます。
(コンティニューは3回まで出来ます。)

ゲームオーバー

コンティニューしなかったり3回のコンティニューを使いきってしまうとゲームオーバー画面が出てゲームが終了します。

ネームエントリー

ゲームオーバー後、得点によってネームエントリーをすることができます。✚ボタンで文字を選んでBボタンでその文字を決定します。
一度選んだ文字をキャンセルする場合はAボタンを押します。
ここで入力したネームは電源を切るまで保存されます。

ステージ構成

全6面のステージ紹介

FIRST ENCOUNTER　STAGE 1

イオンクラフトを搭載して縦横無尽に飛び交う敵を高度7,000mで迎え撃つ。

STAGE 2　MIDNIGHT INTERCEPT

メトロポリスの夜景を眼下に戦うXA-1の背後には異形の人型兵器が迫る。

DEEP BLUECAVE　STAGE 4

味方が消息を絶った海域で巨大洞窟を発見。そこには敵基地が隠されていた。

STAGE 3　SPACE TRAP

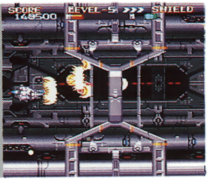
敵本拠地を目指すXA-1はスペースコロニーを背景に攻防戦を繰り広げる。

DEAD LANDING　STAGE 5

月に到着したXA-1を氷塊の群れが襲う。最終攻防ラインの死闘が始まる。

STAGE 6 FINAL FORTRESS CHARGE

遂に敵本拠地である要塞内部へ突入。中枢部を目指し最後の戦いが始まった。



スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。
©1991 JALECO LTD.

JALECO

株式会社 ジャレコ

●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)
●大阪/〒564 大阪市吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)

ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871/大阪06(385)0801